

# 2022 CCCE

## 城市盃數位科藝電競邀請賽

### 《比賽辦法》

## Predator League 城市盃

## 絕地求生



**CCCE**  
CITY CUP FOR CAMPUS E-SPORTS

指導單位：教育部

主辦單位：臺中市政府教育局・中華文化教育協會・中華虛擬運動協會

決賽日期：2022年09月29日（四）至2022年09月30日（五）

競賽地點：線上

賽事官網：<http://www.cccedu.org>

## 一、比賽主旨

本競賽項目旨在發掘電競運動產業人才、促進電競愛好者的專業技能與素養。透過「以賽促學」及「友善競爭」的舞台，除了提升參賽選手的基礎技能，同時重視戰技、戰術、戰略交互協作的「團隊默契」與「運動家風度」。

本競賽項目之三層次精神「課堂學習→職場模擬→成果實踐」，參賽選手應模擬「電子競技」產業中之「電競選手」一職；解析並效仿電競選手在業界的職業技能、專業精神及成就表現。

## 二、基本資訊

### (一) 參賽人數

一隊5人（含1名替補成員）

### (二) 報名分組

1. 校園組：受理全國學校報名，僅限16歲以上同校組隊。

（非Acer掠奪者盟校之隊伍）

2. 盟校組：受理Acer掠奪者盟校之同校組隊報名。

3. 挑戰組：全國年滿16歲者即可自由組隊報名。

\* 參賽選手須為「臺灣」國籍；不得跨組重複報名。

\* 若組別之報名未滿16隊，主辦方有權合併或取消該組別；

若組別之報名超過16隊，則以收件時序為判，額滿為止。

### (三) 報名之「隊伍數上限」與各都「保障隊額」

1. 本賽項報名之「隊伍數上限」為32隊，其中「校園組」加「盟校組」上限為16隊，「挑戰組」上限為16隊。

2. 本屆之「保障隊額」僅限各都之高中組，依「收件時序」首先受理各都之前2隊「保障隊額」；各都報名之第3隊起（含），則合併一起依「收件時序」為判採計受理次序。

#### (四) 賽制規則

採積分賽制

##### 1. 預賽 (分為二場)

校園賽：16 取 13 強，含校園組 10 隊、盟校組 3 隊。

挑戰賽：16 取 3 強，挑戰組 3 隊。

##### 2. 決賽

16 取 4 強，冠亞季殿。

#### (五) 比賽日程

事項		日期	對象	附註
1	參賽報名	06 月 14 日(二)至 06 月 28 日(二)	報名者/隊伍	於「賽事官網」填寫報名表，完成報名。
2	• 報名成功名單 • 預賽賽程	06 月 29 日(三)	校園組 盟校組 挑戰組	於「賽事官網」公告報名成功之名單，以及預賽時程。
3	預賽期間	07 月 11 日(一)至 08 月 17 日(三)	【校園賽】 【挑戰賽】	預賽； 二場。 【直播】
4	• 入圍決賽名單 • 決賽賽程 • 決賽報到時間	08 月 24 日(三)	占比：10/3/3 校園/盟校/挑戰	於「賽事官網」公告入圍決賽之隊伍，以及決賽時程。
5	總決賽日 開閉幕式 頒獎典禮	09 月 29 日(四)至 09 月 30 日(五)	決賽 16 隊 獲獎隊伍	決賽； 獲獎頒布。 【直播】
6	獎項寄發與領取 獎狀、獎盃、獎學金	10 月 03 日(一)至 11 月 30 日(三)	預賽： 第一二三名 決賽： 冠亞季殿	獎項詳見「壹拾、賽事獎勵」；由主辦協會寄發；獎學金獲獎者須填寫《得獎領據》詳見「獎學金獲獎資料」。

### 三、比賽辦法

#### (一) 參賽與報名須知

1. 報名資料須於 2022 年 06 月 28 日（報名截止日）前提交賽事主辦方；資料不齊全或資格不符合者，不予受理。
2. 選手登錄之資料，主辦方僅限於本屆賽事報名、核對、比賽及事務聯絡等之使用，不做其他用途。
3. 本屆賽事報名隊額有限，為維護「收件時序」之公平，除不可抗力之特殊情況外，報名申請資料一經送出成功後，即不得要求修改或更換隊員名單，比賽期間亦不受理任何資料更動之申請。報名資料提交前，參賽者應詳加檢查和確認！
4. 參賽選手若為轉學生，必須轉學期滿一年，方得代表該校參加本賽事；若有隊員未符合規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。
5. 參賽選手不得具職業選手身分，包括但不限於 GCS 職業聯賽所登錄之職業選手；於本賽事報名及比賽期間，亦不得參加具聯賽性質之比賽。參賽選手如有疑慮，應主動聯繫主辦方確認是否符合參賽資格；若有隊員違反規定，經查證屬實，則全隊以棄賽論處。
6. 參賽對象及隊伍之資格與限制、報名方式、應備文件及注意事項等，詳見《賽事規章》之「伍、競賽項目與報名」。

#### (二) 選手帳號與設備

1. 關於帳號：
  - (1) 選手應自備「絕地求生」帳號，於報名時提供遊戲帳號 ID、SteamID，用以確認身分。
  - (2) 遊戲帳號 ID 應清楚且具有辨識性，不可使用其他隊伍的學校縮寫及類似其他遊戲帳號 ID，且不得出現任何誹謗、侮辱、具威脅性、不雅、猥褻、不實、違反公共秩序或善良風俗或其他不法之文字，如有以上情事，主辦方有權要求更名（費用由選手自行負擔），若經主辦方

警告而仍未更名者，警告犯滿即取消該選手之參賽資格。

- (3) 隊伍名單經提交完成後，選手不得擅自更改遊戲帳號 ID，若於名單提交後選手自行更改遊戲帳號 ID，經證實將取消該選手參賽資格。

## 2. 關於設備：

- (1) 基本設備，由選手自行準備（包含電腦、手機、滑鼠、鍵盤、耳機、麥克風、鏡頭、遊戲軟體、帳號及網路等）進行比賽。

惟，設備應先測試以確保比賽進行順利，倘選手之設備造成遊戲不順暢、比賽斷訊等「影響比賽」之情事，則後果自行承擔。

- (2) 通訊設備，須含有視訊及語音之功能；參賽選手應使用主辦方指定之通訊應用軟體（Discord），進行報到和比賽過程之防弊監控。
- (3) 如經主辦方查證設備帶有影響遊戲公平性之作弊功能（包括但不限於連發、巨集等），將追回競賽項目名次與獎學金，並取消該選手於本屆各賽項之參賽資格。

## （三）比賽流程

1. 賽程及隊伍之報到時間，將於 CCCE 賽事官網公告；若有選手因故未到，除原報名登記替補之選手外，不得臨時增加或變更上場選手，隊員不滿 4 人則視為棄賽。
2. 預賽及決賽之報到詳見《賽事規章》之「柒、報到流程」。
3. 所有的賽事將會由工作人員進行紀錄、積分統計。

#### (四) 比賽版本與規則

1. 比賽設定，使用下列設置進行比賽，由系統判定比賽結果。

伺服器	SEA/KR/JP (視當日網路狀況而定)
人數	4 排/共 20 隊/每場 80 人
視角	FPP 第一人稱
地圖	Erangel 經典
天氣	晴天
場次	預賽與決賽皆六場

2. 比賽採積分制，每回合比賽結束後於遊戲畫面上顯示各隊伍擊殺及隊伍排名之數據，並由裁判計算隊伍之比賽總積分。

##### (1) 比賽總積分

隊伍於指定時間內所有回合比賽積分之總和，其每回合比賽積分為該回合隊伍擊殺積分與隊伍名次得分之總和。

每回合比賽積分	
隊伍擊殺積分	隊伍名次得分

##### (2) 隊伍擊殺積分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之擊殺數，其每一擊殺數為 1 點擊殺積分，以此計算之。

##### (3) 隊伍排名得分

隊伍於該回合比賽結束後所顯示之隊伍名次，其隊伍所獲得之排名得分如下表所示。

隊伍名次	排名得分
第 1 名	10
第 2 名	6
第 3 名	5

第 4 名	4
第 5 名	3
第 6 名	2
第 7 名	1
第 8 名	1
第 9-16 名	0

### 3. 同分判別機制

如發生有兩隊（或以上）隊伍有相同的總積分時，將依照下列規則進行名次之判決：

- (1) 比較所有同分隊伍在全部比賽回合中之總擊殺積分。
- (2) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之總積分。
- (3) 比較所有同分隊伍在各自最佳表現回合所得之擊殺積分。

4. 比賽畫面至顯示「隊伍排名與擊殺數」，則不得重賽；若對於比賽判決有異議，選手必須立即告知裁判（或主辦方工作人員），如未於下一賽程對戰開始前提出，則視同同意此比賽判決，而無法再提出抗議或追溯。

5. 本賽項規則未盡完善之處，將以「絕地求生」PGC 賽事規章為判定依據。

## 四、斷線與暫停

- (一) 比賽開始後 5 分鐘以內，一旦發生斷線、帳號異常、設備異常、伺服器崩潰等狀況，而無法順利進行遊戲時，選手須立即告知裁判暫停遊戲；待異常排除且所有選手皆可繼續正常遊戲後，由裁判結束暫停後繼續比賽。遊戲暫停期間，為比賽之公平，選手不得進行遊戲上的溝通或討論。
- (二) 若斷線為選手個人之設備或網訊問題，則選手須自行重新連線，並接受其斷線過程中之結果，主辦方不予承擔責任。

- (三) 比賽期間選手如遇以下緊急狀況，可要求裁判暫停比賽，並經裁判同意後宣布比賽暫停：
1. 遊戲伺服器或主辦方設備異常問題。
  2. 網路斷線、嚴重延遲而無法排解之情況。
  3. 選手身體不適而無法進行比賽。
  4. 無預警且不可抗拒之情事。
- (四) 若因遊戲伺服器端的問題而無法暫停、無法正常進行，主辦方裁定本局須要重賽時，所有選手必須配合退出遊戲，如有不遵循裁判指示之情況，裁判可直接判定該隊出局。
- (五) 比賽進行時，嚴禁故意中斷遊戲用戶端或伺服器的連接。若參賽隊伍中有超過5支隊伍（含）出現遊戲BUG或斷線情況，而導致比賽無法順利進行，則該局比賽將會重賽；若少於5隊，則比賽持續不中止。

## 五、視訊規範

### (一) 視訊要求：

1. 選手應穿著得宜；並確保自己在官方 Discord 伺服器的視訊順暢，俾利賽事作業及防弊管理。
2. 從報到起至比賽結束，選手及螢幕畫面皆須清楚地被拍攝到；如有需要離開鏡頭之拍攝，必須獲得工作人員的准許。
3. 除了身體不適或遇緊急狀況外，選手在比賽進行時，不得任意離開比賽區域。進入比賽區域或官方 Discord 伺服器中的隊伍頻道，僅限「同隊出賽選手」。

### (二) 視訊設定：

1. 比賽選手須在 Discord 中進行「視訊通話」。
2. 視訊鏡頭應固定視角、不晃動，以便工作人員可清晰看到選手面部及比賽設備等。若是在同一個鏡頭中有多位選手入鏡，請確保在視訊中能夠看到每一位選手。

## 六、注意事項

- (一) 參賽選手若對賽事進程、結果或任何疑慮，欲申訴者，須自行提供該場賽事之錄影（電腦平台須使用 OBS 等錄影軟體錄製之第一人稱視角，非遊戲內回放功能之錄影）及相關證明予主辦方進行裁決。
- (二) 選手於報到後至比賽結束前，不得進行線上直播及使用其他非規定之應用程式、軟硬體或通訊等設備，如經證實有類似之情事，主辦方有權取消該選手之參賽資格。
- (三) 比賽開始至結束之前，若選手在未得到裁判許可的情況下自行宣告暫停、取消暫停遊戲或退出遊戲，則視為影響比賽公平性之行為，違規者視同隊伍棄賽。
- (四) 賽事裁判於比賽之時擁有最高決定權，參賽隊伍人員及教練等任何相關人員，皆須服從裁判指示。
- (五) 比賽進行時，指導教練和老師應嚴格督導，如經查證有舞弊之情事，則取消該選手或隊伍之參賽資格；主辦方或將公告「該選手姓名」、「所屬學校/戰隊名稱」、「指導老師/教練姓名」。
- (六) 若參賽選手有不公平之行為，包含但不限於「選手本人正在比賽時，觀看比賽直播」或利用漏洞、串通比賽、窺屏、代打、干擾、作弊、非法犯罪、毆打與辱罵（對手、主辦方、裁判、觀眾等）等情事，主辦方有權對選手及其隊伍進行仲裁、取消參賽資格；主辦方或將行使告訴權。
- (七) 本賽事各項辦法及規定，以 CCCE 賽事官網公告為準，競賽如因故無法進行時，主辦單位保有隨時修正、暫停或終止本賽事之權利。如有其他未盡事宜，主辦單位有權隨時補充或修正，並以最新公告為主。
- (八) 上述規定中未列舉，但影響比賽進行之情況，裁判有權決定暫停、中止及續賽或重賽。
- (九) 主辦方保有賽事過程、結果之最終解釋與仲裁權。